NUMMER 10/99

COMICS & GESCHICHTEN
RÄTSEL & SPIELE

DM 4,- Österreich S 30 / Schweiz Fr. 4.00 / Frankreich F 17,00
Nr. 10/99 Niederlande f 5,00 / Italien L 4500 / Spanien P 425
Belgien BeF 92 / Luxemburg LuF 92

BASTEI Jugend

Die Schlümpfe

JEDEN MONAT NEU!

Mit vielen schlumpfigen Geschichten

Die Suche nach den GOLDENEN EICHELN

Bastelspaß:
Herbstlicher Zimmerschmuck

Lustiges Daumenkino

© Peyo

4 394516 204004 10

Barbie® Decor™ Collection

Mit Möbeln von Barbie werden Wohnträume wahr.

Gebettet

wie auf Blumen.

Traumbett und weitere Möbel aus der Decor Collection von Barbie.

Barbie®

In diesem Heft:

Seite 4 Die Goldenen Eicheln

Die Schlümpfe machen sich große Sorgen, als sie von Uropa-Schlumpfs Krankheit erfahren. Nur ein Zaubertrank aus den Goldenen Eicheln soll ihm helfen können. Doch die wachsen nur tief im Schwarzen Wald und der Weg dorthin ist sehr gefährlich...

Seite 12 Für Bastelschlümpfe
Ein herbstlicher Zimmer-Schmuck

Seite 16 Schlumpferei
Der Große Schlumpf sieht schwarz

Seite 22 Für Rateschlümpfe
Der verhexte Comic-Strip

Seite 24 Schlumpfinchens Postseite
Brieffreundschaften, Bilder

Seite 25 Zum Ausmalen
Der arme Malerschlumpf

Seite 26 Schlumpferei
Schlumpfige Tortenschlacht

Seite 28 Der Große Schlumpf erzählt
Besuch aus den Sümpfen

Seite 30 Für Bastelschlümpfe
Das lustige Daumenkino

Seite 31 Comic: Der Fliegerschlumpf will hoch hinaus

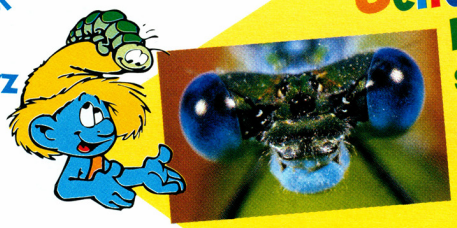
Seite 36 Für Rateschlümpfe
Ein Herbstnachmittag im Schlumpfdorf

Seite 38 Heute schon geschlumpft?
Witze, Vorschau, Impressum

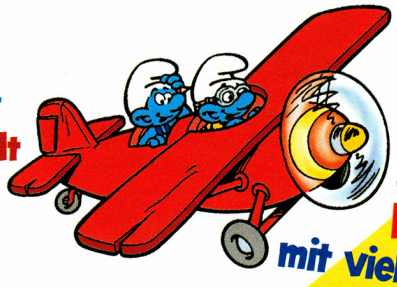
Ich wünsche dir viel Spaß beim Lesen, Rätseln und Basteln!

© Peyo - 1999

Seite 14 Der Naturschlumpf stellt vor:
Augen-Blicke – Wie Tiere sehen



EXTRA: Zwei schlumpfige Poster



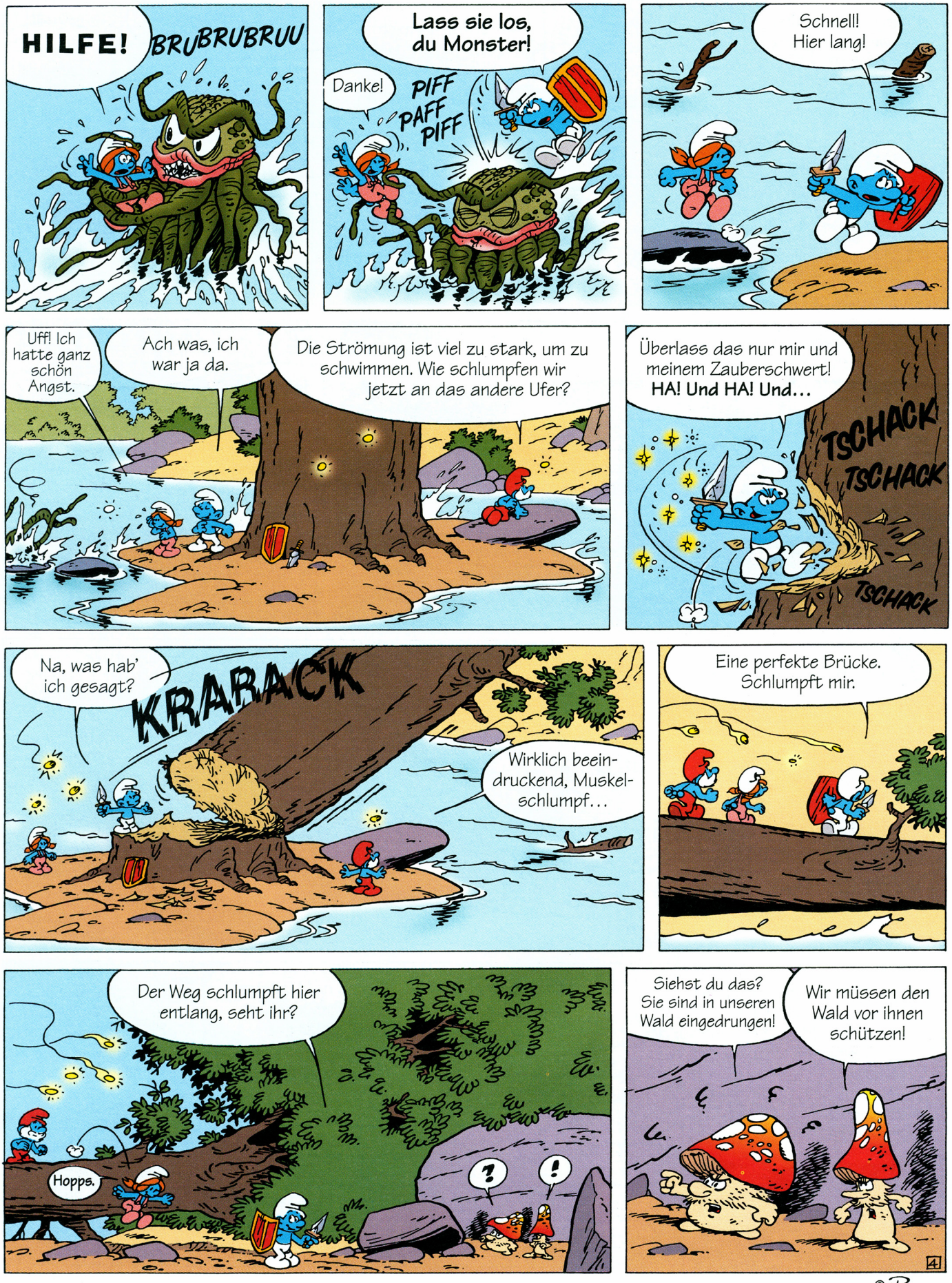
Seite 19 Preisausschreiben mit vielen tollen Gewinnen!

© Peyo - 1998 Lic. IMPS (Brussels)

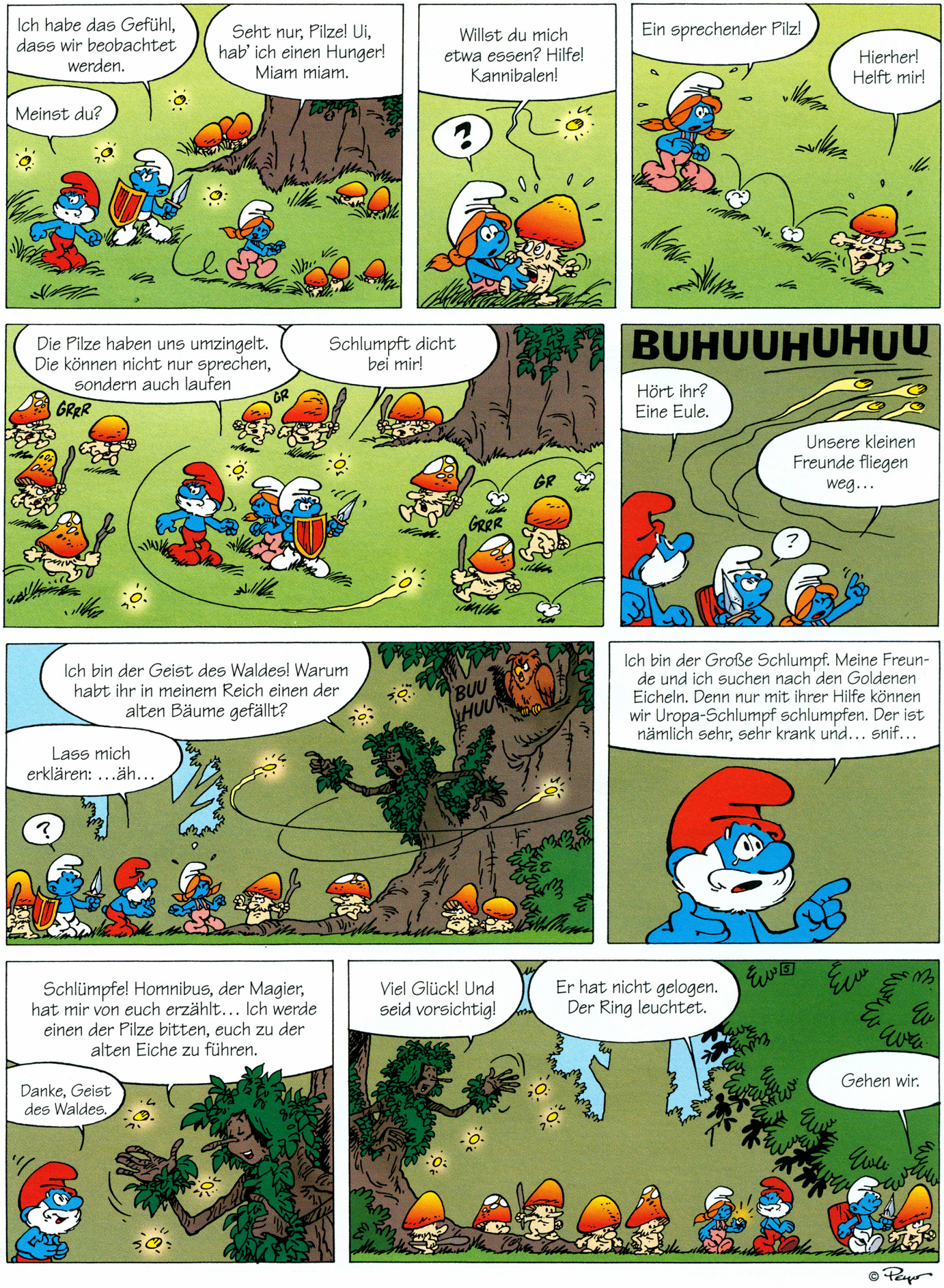
Die Goldenen Eicheln

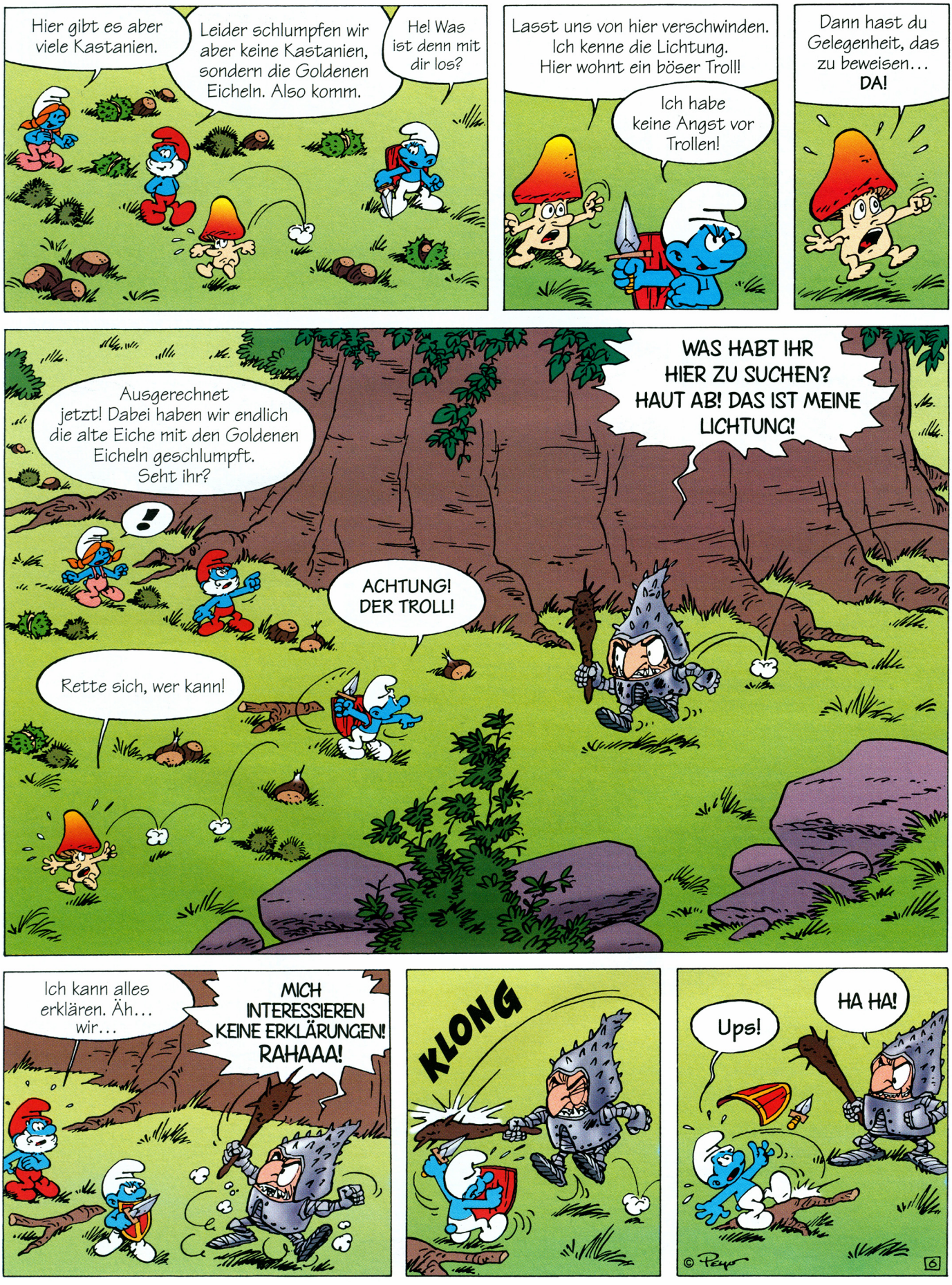
Nehmt auch diesen Ring. Er leuchtet, wenn jemand die Wahrheit sagt und ihr ihm trauen könnt.
Toll! Den nehme ich!
Ich habe doch gesagt, dass ich nicht kra-ha-ha-HA...
Ist ja gut.
Schlumpft euch. Der Weg ist lang und wir haben schon viel Zeit verloren.
Hier teilt sich der Pfad. In welche Richtung sollen wir jetzt schlumpfen?
Schlumpfen wir den komischen Vogel.
Ihr wollt zu der alten Eiche mit den Goldenen Eicheln? Dann müsst ihr den linken Weg nehmen.
KRAA KRAA
Und, Schlumpfi? Was schlumpft der Ring?
Er leuchtet. Der Vogel sagt die Wahrheit.
Seid vorsichtig, denn der Wald steckt voller Gefahren!
KRAA KRAA
Ich habe keine Angst.
Was ist denn das?
Keine Angst! Das sind Kraftkugeln. Seht zu, dass ihr ein paar schlumpft. Mit ihrer Hilfe überwinden wir jedes Hindernis.
HOPP!
?
Hopp! Ich habe zwei geschlumpft.
Mist! Ich habe nur eine.
Hier hört der Weg auf. Die Brücke ist eingestürzt.
Schlumpft mir und springt! Die Kraftkugeln machen's möglich!
HOPP!
© Peyo
2

Meint ihr, ich schlumpfe das auch… mit nur einer Kugel?
Klar, du bist ja leichter. Mach schon!
Na gut… Lass mich nicht im Stich, kleine Kugel!
HILFE! Ich hab' die Kugel verloren!
HAAAAAAAA
Schlumpfi!
Uff! Das nenn' ich Glück!
UFF!
Ich werde sie schlumpfen.
Zzzzz
Schlumpf mir deine Hand, Schlumpfi!
Hier.
Geschafft!
Gut gemacht, Muskelschlumpf.
Seht nur, die kleinen Kugeln folgen uns.
Sie scheinen uns zu mögen.
Der sieht ganz schön gefährlich aus, dieser Bach.
Ach was! Macht es wie ich und schlumpft den kleinen Kugeln.
© Peyo
3
AAAAAH! Ein Wasser-Ungeheuer! Hilfe!
BRAAA
BROAAAA


HILFE!
BRUBRUBRUU
Lass sie los, du Monster!
Danke!
PIFF PAFF PIFF
Schnell! Hier lang!
Uff! Ich hatte ganz schön Angst.
Ach was, ich war ja da.
Die Strömung ist viel zu stark, um zu schwimmen. Wie schlumpfen wir jetzt an das andere Ufer?
Überlass das nur mir und meinem Zauberschwert! HA! Und HA! Und...
TSCHACK
TSCHACK
TSCHACK
Na, was hab' ich gesagt?
KRARACK
Wirklich beeindruckend, Muskelschlumpf...
Eine perfekte Brücke. Schlumpft mir.
Der Weg schlumpft hier entlang, seht ihr?
Hopps.
?
!
Siehst du das? Sie sind in unseren Wald eingedrungen!
Wir müssen den Wald vor ihnen schützen!
4

© Peyo

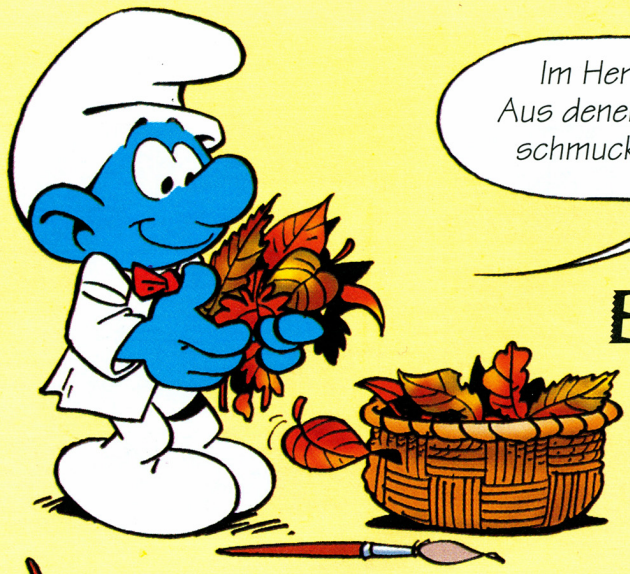

Ich habe das Gefühl, dass wir beobachtet werden.
Meinst du?
Seht nur, Pilze! Ui, hab' ich einen Hunger! Miam miam.
Willst du mich etwa essen? Hilfe! Kannibalen!
?
Ein sprechender Pilz!
Hierher! Helft mir!
Die Pilze haben uns umzingelt. Die können nicht nur sprechen, sondern auch laufen
Schlumpft dicht bei mir!
GRRR
GR
GR
GRRR
BUHUUHUHUU
Hört ihr? Eine Eule.
Unsere kleinen Freunde fliegen weg...
?
Ich bin der Geist des Waldes! Warum habt ihr in meinem Reich einen der alten Bäume gefällt?
Lass mich erklären: ...äh...
?
BUU HUU
Ich bin der Große Schlumpf. Meine Freunde und ich suchen nach den Goldenen Eicheln. Denn nur mit ihrer Hilfe können wir Uropa-Schlumpf schlumpfen. Der ist nämlich sehr, sehr krank und... snif...
Schlümpfe! Homnibus, der Magier, hat mir von euch erzählt... Ich werde einen der Pilze bitten, euch zu der alten Eiche zu führen.
Danke, Geist des Waldes.
Viel Glück! Und seid vorsichtig!
Er hat nicht gelogen. Der Ring leuchtet.
Gehen wir.
5
© Peyo


Hier gibt es aber viele Kastanien.
Leider schlumpfen wir aber keine Kastanien, sondern die Goldenen Eicheln. Also komm.
He! Was ist denn mit dir los?
Lasst uns von hier verschwinden. Ich kenne die Lichtung. Hier wohnt ein böser Troll!
Ich habe keine Angst vor Trollen!
Dann hast du Gelegenheit, das zu beweisen... DA!
Ausgerechnet jetzt! Dabei haben wir endlich die alte Eiche mit den Goldenen Eicheln geschlumpft. Seht ihr?
!
WAS HABT IHR HIER ZU SUCHEN? HAUT AB! DAS IST MEINE LICHTUNG!
ACHTUNG! DER TROLL!
Rette sich, wer kann!
Ich kann alles erklären. Äh... wir...
MICH INTERESSIEREN KEINE ERKLÄRUNGEN! RAHAAA!
KLONG
Ups!
HA HA!
© Peyo
6

POCK
Gut gemacht, Schlumpfi!
Das hat gesessen.
Seht nur, die Kraftkugeln sind zurück.
Sie schlumpfen uns, wo wir die Goldenen Eicheln finden. Ich hole welche.
Ich hab' sie! Schnell, machen wir uns sofort auf den Weg zurück zu Uropa-Schlumpf.
IHR WERDET NIRGENDWO HINGEHEN! DAFÜR WERDEN ICH UND MEINE SCHLANGEN SORGEN!
SCHLANGEN! IGITT!
Der Geist des Waldes schickt mich. Schnell, steigt auf meinen Rücken!
?
?!?
!
Etwas später...
Ich bin geheilt! Ich bin geheilt! Ha ha ha! Na, glaubt ihr mir nun, dass meine Krankheit gar nicht so schlimm war? Ich bin ganz allein und ohne Zaubertrank wieder gesund geworden. Hi hi hi.
Ein Wunder! Snif.
Uropa-Schlumpf! Wer hätte das gedacht?
Dann war also alles umsonst?
Das Wichtigste ist, dass du wieder gesund bist. Aber was schlumpfen wir jetzt mit den Goldenen Eicheln?
Pflanzt sie doch in eurem Dorf ein.

© Peyo

Einige Tage später im Dorf der Schlümpfe...
Normalerweise dauert es eine ganze Weile, bis aus einer Eichel eine Eiche wächst. Aber vielleicht kann ich mit einem Zaubertrank etwas nachhelfen?
Meinst du, das schlumpft auch bei den Goldenen Eicheln?
Pic Pic
PUFF
Es hat geschlumpft! Es hat geschlumpft! Und wie...
Das müssen wir feiern! Fasst euch an den Händen und lasst uns tanzen.
Wir schlumpfen, schlumpfen, schlumpfen, um die Eiche herum.
Grumbl.
Ich mag nicht tanzen.
...schlumpfen, schlumpfen, Tralali Tralala
?
PLOP
Eine Goldene Eichel. Das erinnert mich daran, dass ich ganz schön hungrig bin... Miam.
Nein, Feinschmecker-schlumpf! Nicht!
Etwas hart, aber sonst...
PUFF
Was ist denn mit ihm passiert?
Man wird jünger, wenn man von den Goldenen Eicheln isst.
Er schreit, weil er Hunger hat. Ich werde ihm die Flasche schlumpfen.
BÄÄH! HUNGER!
Und jetzt ein Bäuer-chen, Feinschmecker-schlumpf.
Etwas später...
Oh, er ist schon gewachsen.
Ja, kein Wunder bei dem Hunger! Er schlumpft sechs Flaschen in der Stunde. Wenn das so weiter geht...
RABÄÄÄH
ENDE
© Peyo



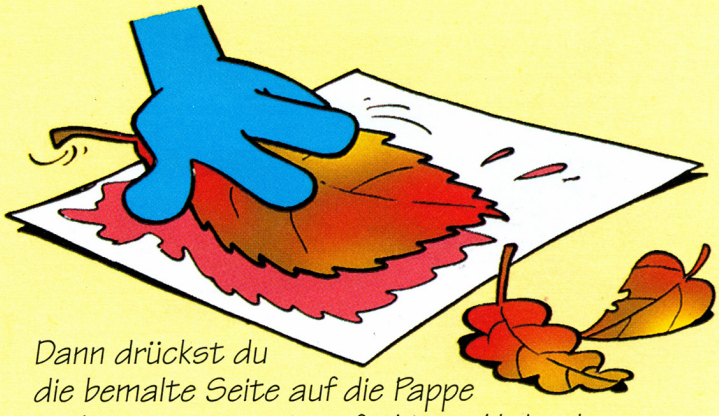
Im Herbst findest du überall trockene Blätter. Aus denen kannst du einen wunderschönen Zimmerschmuck basteln. Für dich oder zum Verschenken.

Für Bastelschlümpfe

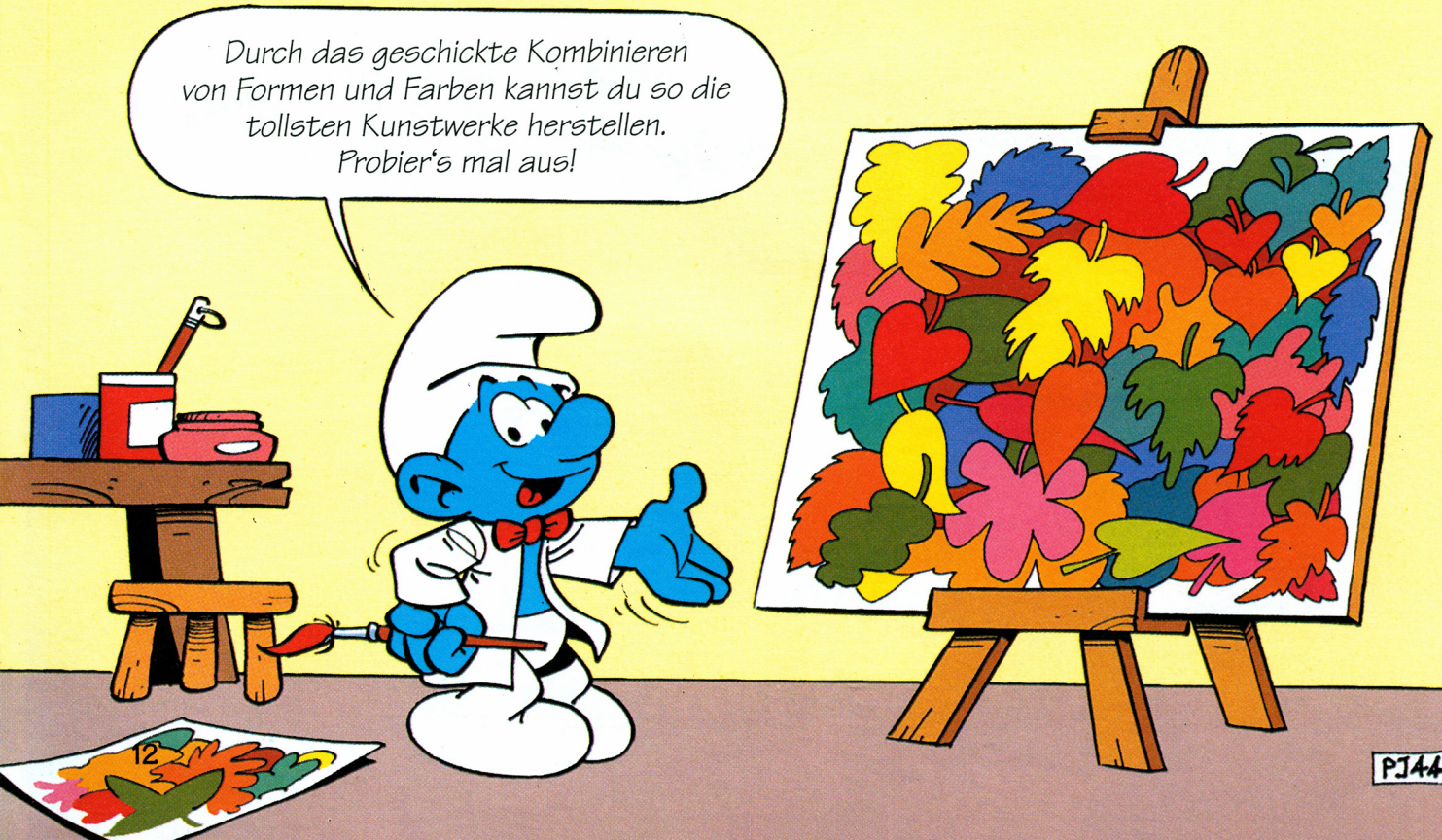
Ein herbstlicher Schmuck für dein Zimmer

Zuerst sammelst du trockene Blätter in unterschiedlichen Formen und Größen. Außerdem brauchst du verschiedene Farben, einen Pinsel und eine Pappe (am besten weiß).

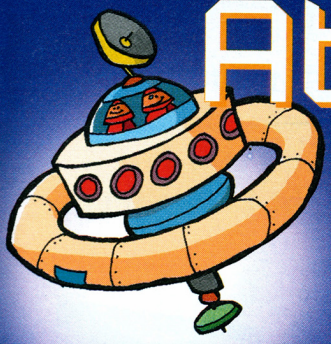
Male jetzt eine Seite des ersten Blattes mit einer der Farben an.

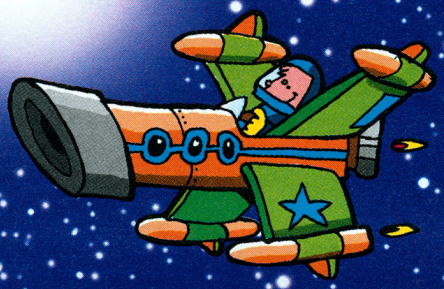


Dann drückst du die bemalte Seite auf die Pappe und erzeugst so einen farbigen Abdruck.



Entdeck' galaktische Abenteuer mit Toffifee!





Wer richtig hoch hinaus möchte, der ist jetzt bei Toffifee genau richtig. Denn jetzt verlost Toffifee 111 galaktische Lenkdrachen und bietet Euch auf den großen 48er Packungen ein cooles Raumflottenquartett zum Ausschneiden.
Einfach beim nächsten Einkauf darauf achten und mitmachen!
Viel Spaß!

Entdeck' den Spaß in Toffifee!

E_ _de_k' den S_ _ _ in Tof_ _ _ _!

Vorname, Name

Straße, Nr.

PLZ Ort

Alter (freiwillig)

Einfach den Toffifee Gewinnsatz vervollständigen, Adresse eintragen und ab die Post an MERCI GMBH & CO., Kennwort: „Toffifee Lenkdrachen", 33579 Bielefeld.
Einsendeschluß: 31. 10. 1999.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
(DS)

DER NATURSCHLUMPF STELLT VOR:

Augen-Blicke

Egal ob bei Tag oder bei Nacht: Menschen und die meisten Tiere brauchen Augen, um sich in ihrer Umwelt zurechtzufinden. Da aber jedes Tier unterschiedliche Bedürfnisse hat, sind die jeweiligen Sehorgane den Erfordernissen angepasst. Für Katzen etwa ist das Erkennen von Farben nicht besonders wichtig, deshalb macht es ihnen nichts aus, dass sie farbenblind sind.

Dieser niedliche Koboldmaki gehört zu den Halbaffen. Er ist so groß wie ein kleines Kätzchen und bewohnt die Urwälder Indonesiens. Makis verschlafen am liebsten den Tag und gehen nach Einbruch der Dunkelheit auf die Jagd nach Insekten und Kriechtieren. Dank ihrer riesigen Pupillen können sie bei wenig Licht auf Beutefang gehen.

Ob ein Vogel gelb oder rot ist, kümmert eine Katze wenig. Viel wichtiger als das Erkennen von Farben sind für Raubtiere wie Katzen die Sehschärfe und das genaue Abschätzen von Entfernungen.

Katzenauge bei Tageslicht

Bei Gefahr oder im Dunkeln können Katzen ihre Pupillen weit öffnen

Nachtjäger wie Eule (oben) oder Käuzchen (links) haben besonders lichtempfindliche Augen. Sie können ihre Pupillen stark vergrößern, um auch noch das letzte Restlicht nutzen zu können.

Fotos: IBIS

Sprichwörtlich scharf sind die Adleraugen. Der Wanderfalke erkennt Tauben sogar aus acht Kilometer Entfernung. Aber auch andere Raubvögel wie Möwen haben besonders gute Augen, denn sie müssen ihre Beute ja aus der Luft erkennen können.

Schlammspringer sind ziemlich ulkige Fische, die an den tropischen Küsten leben. Oft kommen sie an Land gewatschelt und spähen aus ihren unabhängig von einander beweglichen Kulleraugen in die Runde. Sie können im Wasser und an der Luft gleich gut sehen.

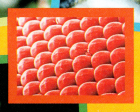
Die tropischen Gespensterkrabben können ihre Augen wie Periskope aus dem Wasser strecken, um zu prüfen, ob die Luft rein ist. Einen Menschen erkennen sie auf 100 Meter Entfernung! Da die Augen auf einklappbaren Stielen sitzen, haben sie den perfekten Rundumblick.

Frösche haben besonders große „Glupschaugen" – doch gut sehen können sie damit nicht. Sie reagieren einfach auf Bewegung: Schwirrt etwas durch die Luft, schnappen sie zu, in der Hoffnung, dass es sich um ein leckeres Insekt handelt.

Wie bei den Fröschen sitzen auch bei den Schlangen die Augen an den Seiten des Kopfes und sind kuppelförmig vorgewölbt. Deshalb können sie nicht nur sehen, was direkt vor ihnen geschieht, sondern haben auch genau im Blick, was sich seitlich von ihnen und sogar hinter ihrem „Rücken" abspielt.

Bremse

Mosaikjungfer (Libelle)



Ausschnitt Facettenauge

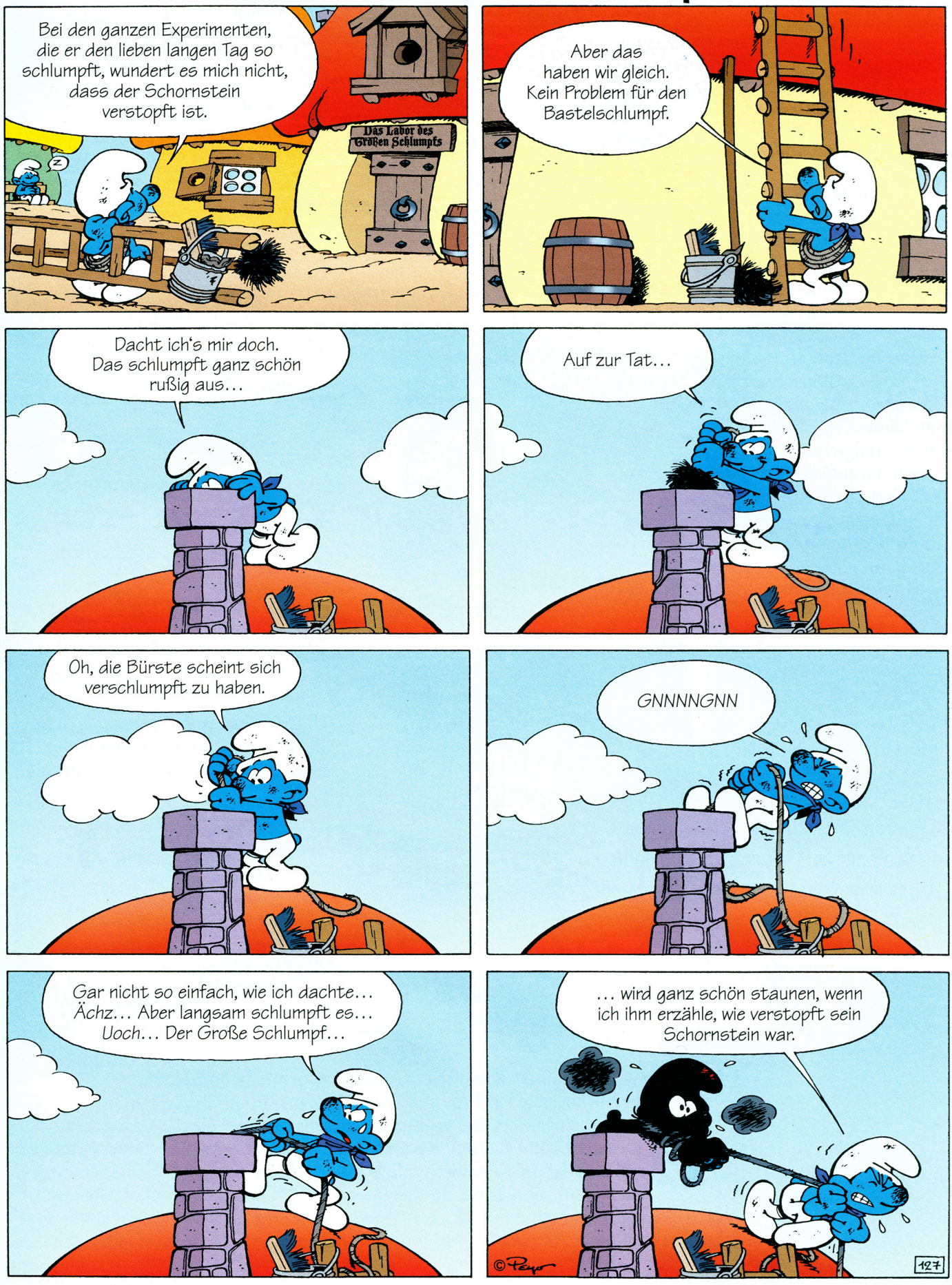
Granatauge (Wespe)

Biene

Nasenschrecke

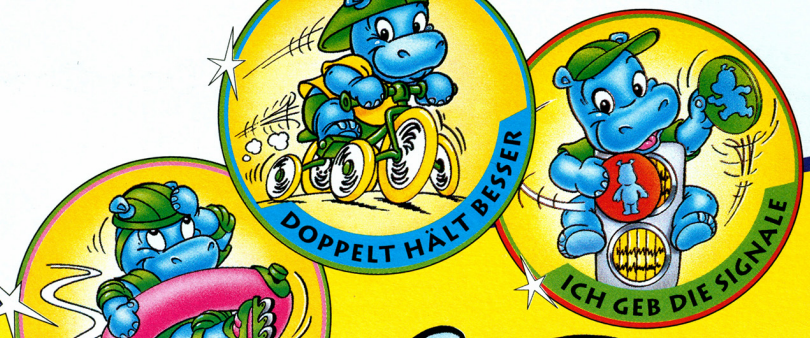
Ganz besonders kompliziert gebaute Augen haben Insekten. Ihre Sehorgane sind aus zahlreichen „Einzellinsen" (Facetten) zusammengesetzt. Bei großen Libellen besteht ein einziges Auge aus bis zu 30.000 Facetten! Kein Wunder, dass sie deshalb besonders „schnell" sehen: Während ein menschliches Auge 20 Bilder pro Sekunde wahrnehmen kann, sind es bei der Libelle etwa 175. Kaum zu glauben aber wahr: Libellen können sogar eine Gewehrkugel im Flug beobachten! Dafür sind sie aber kurzsichtig: Auf größere Entfernung sehen sie wesentlich schlechter als der Mensch.

SCHLUMPFEREIEN: Der Große Schlumpf sieht schwarz



kinder + MILCH + FRÜHSTÜCKS-CEREALIEN

country®



JETZT MIT

Happy Hippo REFLEKTOR STICKER

1 von 6 Motiven in jedem Vorratspack

Klebt sie Euch auf Schulranzen, Sporttaschen, Mützen oder vieles mehr. Ihr werdet staunen, wie stark der Sticker das Licht bei Dämmerung und Dunkelheit zurückstrahlt. So könnt Ihr von anderen besser gesehen werden. Happy Hippos haben eben Ausstrahlung – und dies bei Tag und Nacht.

Hergestellt aus:
3M Scotchlite™
Reflective Material
Wir machen Menschen sichtbar!

© FERRERO '99

Auf dem Reflektor-Sticker sind unzählige verspiegelte Glaskugeln, die das Licht so umleiten, daß es in die gleiche Richtung zurückstrahlt. Wenn Du Dir rundum Happy Hippo Reflektor-Sticker aus 3M Scotchlite Reflective Material aufklebst, bist Du von allen Seiten besser zu sehen.

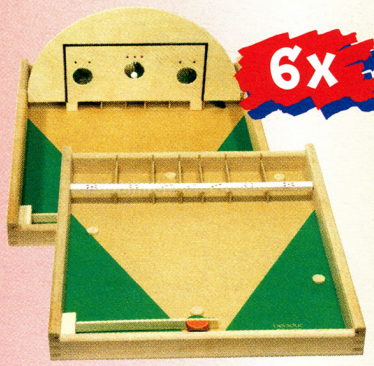
Rotäugiger Baumfrosch
aus Costa-Rica (Mittelamerika)

Schlumpfige Preisparade

5x

Game Boy Color Spiel: Die Schlümpfe im Alptraumland

Ein phantastisches Action-Adventure erwartet euch, und zwar mit zahlreichen überraschenden Begegnungen an ungewohnten Schauplätzen: die gefährliche Küche, eine ausgeflippte Werkbank, die fürchterliche Bibliothek, das teuflische Labor, der bodenlose Brunnen...



6x

„2 in 1" Spielbox von beleduc

Dieses aktionsreiche Spiel kanst du alleine oder mit anderen spielen. Die 24 Pucks werden über das Spielfeld geschnippst und gelangen mit etwas Geschick in die einzelnen Punktefelder. Durch einfaches Einstecken der Tore wird das Spiel im Handumdrehen zur Torwand umfunktioniert und das Toreschießen kann beginnen.

Preisfrage:

Wenn du auf dem Taschenrechner 2563 + 4790 zusammenziehst, erhältst du nicht nur ein Zahlenergebnis, sondern auch das Lösungswort. Aber nur, wenn du den Tachenrechner einmal drehst.

Schreib dieses Lösungswort auf eine ausreichend frankierte Postkarte und schick diese bis 18.10.1999 (Datum des Poststempels) an den

Bastei-Verlag
Die Schlümpfe
Stichwort: Preisparade
Postfach 200180
51431 Bergisch Gladbach

10x

Set: 6 verschiedene Baukästen von MECCANO

Bewegung (Motion System) heißt das Stichwort bei den neuen Meccano Baukästen. Wir haben sechs unterschiedliche Modelle zu einem großen Gewinn zusammengepackt.

5x

„Schiffe versenken" von Schmidt Spiele

Das richtige Spiel für clevere Köpfe. Das spannende taktische See-Manöver gibt's jetzt auch im praktischen Spielekoffer.

5x

„Malen und Zeichnen" „Stempeln und Drucken" von Jumbo-Spiele

Im praktischen Spielkoffer ist alles, was du zum Zeichnen und Malen brauchst. Schablonen liefern die Vorlagen. Zum Ausmalen gibt es die passenden Stifte in bunten Farben.

Briefe, Einladungen oder Glückwunschkarten kannst du selbst drucken und mit lustigen Stempelmotiven verzieren.

Beide Koffer verlosen wir je fünfmal.

20x

ZNAP Flugzeug und Gabelstapler von Lego

Das Flugzeug und der Gabelstapler sind zwei neue Sets aus dem ZNAP Sortiment von Lego. Sie bestehen aus nur 22 verschiedenen bunten ZNAP Elementen in unterschiedlichen Größen, die miteinander kombiniert werden können. Die ZNAP Elemente sind stabil und immer wieder anders einsetzbar.

Die Preise werden von den Sponsoren kostenlos zur Verfügung gestellt. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Gehen mehr richtige Lösungen ein, als Preise verlost werden, so entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen; das Gleiche gilt für unsere Kollegen aus dem Bastei-Verlag und deren Angehörige.

Die
Schlümpfe
BASTEI
Jugend
© Peyo

Der verhexte Comic-Strip

O weh, was ist denn hier passiert? War es ein Windstoß, der die Bilder unserer Comic-Story durcheinander gewirbelt hat? Aber bestimmt kannst du sie wieder in die richtige Reihenfolge bringen.

Lösung:

Die richtige Reihenfolge ist:
Bild 4 – 3 – 6 – 5 – 1 – 2

© Peyo - 1999 - Licensed through I.M.P.S. (Brussels)

Schlumpfinchens Postseite

Liebe Freundinnen und Freunde!

Wenn ihr eine(n) Brieffreund(in) sucht oder uns ein selbstgemaltes Bild schicken wollt, hier unsere Anschrift:

An
Die Schlümpfe
Schlumpfinchens Postseite
Bastei-Verlag
Postfach 200 180
51431 Bergisch Gladbach

Aline Schleper (9)
Industriestr. 34
54687 Arzfeld
sucht eine Brieffreundin zwischen 9 und 10 Jahren.
Bitte Foto mitschicken

Martin Kasch (10)
Bohnstedtstr. 2d
99867 Gotha
Hobbys: Diddl, Lego, Lesen, Malen, Musik, Schlümpfe – sucht Brieffreund(in) zwischen 9 und 11 Jahren

Tim Hellwig (10)
Goethestr. 15
48734 Reken
Hobbys: Schlumpffiguren sammeln, Fahrrad fahren, Zeichnen, Mathe – sucht Brieffreund(in) von 10 bis 12 Jahren

Sabrina Macht (9)
Wagramerstr. 95/II/30
A-1220 Wien
Hobbys: Basteln, mit Schlümpfen spielen – sucht Brieffreundin

Wer schreibt mir?

Carina Lommerzheim (9)
Wiesenstr. 1
32689 Kalletal
Hobbys: Lesen, Singen, Malen – sucht Brieffreundin von 9 bis 12 Jahren

Josefin Klein
c./Bécquer 23
E-08860 Castelldefels – Barcelona
Hobbys: Schwimmen, Malen, den Strand gehen, Verreisen
Bitte Foto schicken

Barbara Haidlinger (14)
Ulbering, Pfarrweg 1
84384 Wittibreut
Hobbys: Schlümpfe, Lesen, Schwimmen, Musik, Freunde treffen

Mandy Wendt (9)
Bergstr. 6
38373 Süpplingen
Hobbys: Schwimmen, Flöte, Gitarre und Keyboard spielen

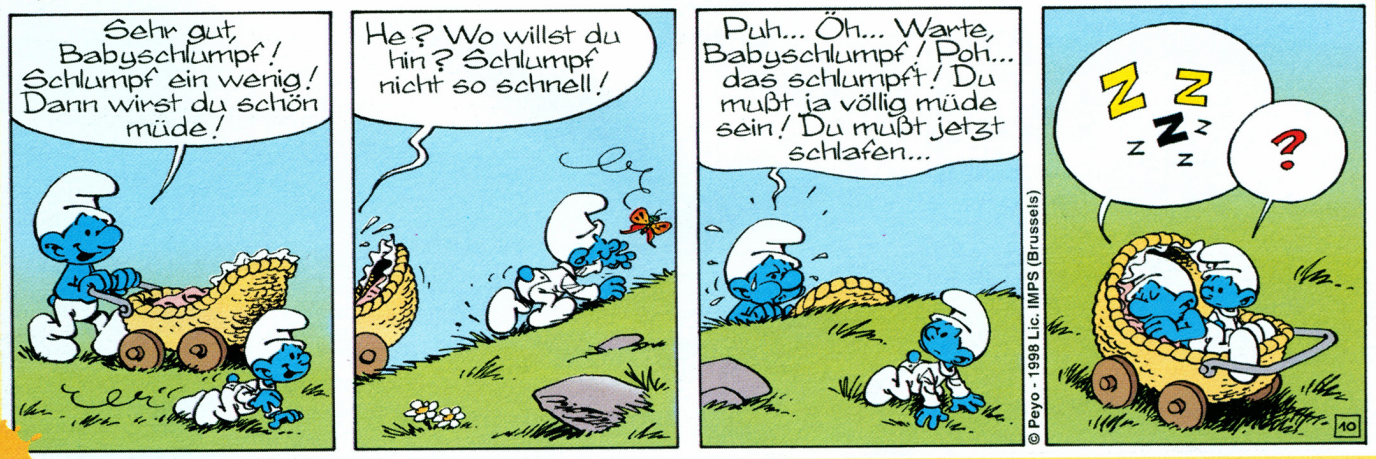
Leider können wir nicht alle Briefe, Bilder und Wünsche abdrucken. Und manchmal kann es einige Zeit dauern, bis wir eure Zusendung berücksichtigen können. Vielen Dank für eure Geduld!

Mal-Ecke

„Der Naturschlumpf genießt die Ferien" von Gabriela Wyniger (11½), CH-9470 Budis

„Der Malerschlumpf malt das Schlumpfdorf" von Philipp Zeiger (9), 52249 Eschweiler

Ein Gruß aus dem Kindergarten „Schlumpfenburg" in Robschütz bei Meißen



SCHLUMPFEREIEN: Schlumpfige Tortenschlacht

Armer Malerschlumpf!

Der Überraschungsschlumpf hat alle seine Farben ausradiert, und nun kann er nicht mehr sehen, was er gemalt hat. Vorsichtshalber hat er alle Felder nummeriert, um so die Farben wiederzufinden! Die Felder tragen dieselben Zahlen wie die Buntstifte. Kannst du ihm helfen, das Bild wieder bunt zu malen?

ACHTUNG

ZNAP™ SCHNAPP DIR DEINEN ZNAP!

6-12

3554
ZNAP Hubschrauber.
Natürlich mit drehbarem Rotor. Düsenschnell baust du ein Flugzeug und durch einige Veränderungen einen tollen Space-Racer.

3551
ZNAP Jet.
Der Jet ist zum Abheben bereit – oder zur Umwandlung in ein riesiges Monster.

3531
ZNAP Bike.
Für rasante Rennen! Umbau in ein Fun-Mobil ist kein Problem.

3521
ZNAP Fun-Racer.
Oder ein Traktor, aus dem ratz-fatz ein Roboter entsteht.

3520
ZNAP Gabelstapler.
Mit richtigen Hebefunktionen! Ob Motorbike oder Astromobil, alles ist schnell umgebaut.

© LEGO ist ein eingetragenes Markenzeichen. © 1999 LEGO Gruppe. 432.154299-0. www.LEGO.de

LEGO

Riesig. Schnell. Und mit einem Dreh wird alles anders.

Der Große Schlumpf erzählt:

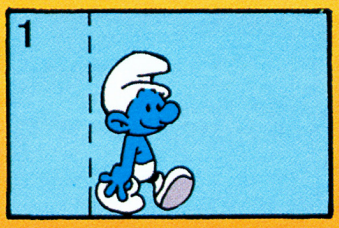
Besuch aus den Sümpfen

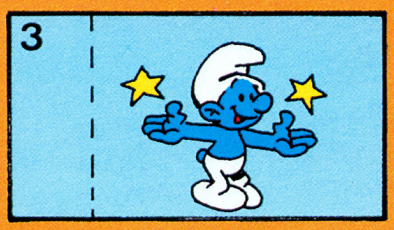
Die Schlümpfe sind nicht das einzige wundersame Volk auf unserer Erde. Habt ihr schon mal von den scheuen Sumpfzwergen gehört? Die kommen nur ganz selten aus dem Moor heraus. Von zweien dieser Zwerge will ich heute erzählen...

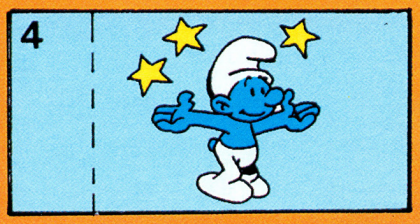
Während ihrer Reise kamen eines Tages zwei Zwerge aus den Sümpfen in das Land der Schlümpfe.
„Wir sollten sie besuchen", meinte der ältere der beiden.
„Immerhin sind die Schlümpfe entfernte Verwandte der Zwerge."
„Meinst du?", fragte der andere zögerlich. „Wer weiß, ob wir ihnen willkommen sind? Vielleicht sind sie ja sogar bösartig, diese Schlümpfe."
Die Zwerge aus den Sümpfen, muss man wissen, sind recht scheue und ängstliche Wesen.
„Mach dir mal keine Sorgen", fuhr der erste Zwerg fort und lächelte. „Die Schlümpfe würden keiner Fliege etwas zu Leide tun. Ich kann mir kaum ein friedlicheres Volk vorstellten als sie."
Im gleichen Moment ertönte plötzlich heftiger Lärm irgendwo vor ihnen aus dem Unterholz. Sofort versteckten sich die beiden Zwerge unter den Ästen eines dichten Buschs.
Der Lärm kam näher. Und dann tauchten sie vor den schreckgeweiteten Augen der beiden Zwerge auf, die nicht glauben wollten, was sie da sahen: Eine Gruppe Schlümpfe marschierte auf sie zu! Auf den Köpfen trugen sie Töpfe als Helme, und allesamt waren sie mit Speeren, Messern, Keulen oder Pfeil und Bogen bewaffnet.
„Was für ein schreckliches Bild", entfuhr es dem jüngeren Zwerg. „Sie ziehen in den Krieg. Und das nennst du friedlich?"
„Ich... ich verstehe das nicht", erwiderte der andere.
In diesem Moment begannen die Schlümpfe, wildes Kriegsgeschrei anzustimmen: „Da sind sie! Zum Angriff!" Und: „Nur Mut, ihr Schlümpfe! Lasst euch von ihnen nur nicht schlumpfen!"
Vor lauter Angst schlugen sich die beiden Zwerge die Hände vor die Augen. Am liebsten hätten sie sich in die Erde gegraben. Sie fürchteten, von den immer wilder brüllenden Schlümpfen entdeckt zu werden.
„Das waren zwei auf einen Streich!", schrie ein Schlumpf ganz in der Nähe. Und ein anderer: „Schlumpf dies! Dir werd' ich's zeigen!"
Schließlich nahm der ältere der beiden Zwerge all seinen Mut zusammen und blinzelte durch seine Finger. Und was sah er direkt vor sich? Einen Schlumpf mit einer Schubkarre voller Kastanien!
Vorsichtig schob er sich etwas nach vorne... und dann verstand er auf einmal, welche Schlacht die Schlümpfe hier schlugen. Die Speere und Pfeile dienten ihnen dazu, die Kastanien von den Bäumen zu holen. Und die Helme schützten sie davor, dass ihnen die stacheligen Leckerbissen auf die Köpfe fielen und sie verletzten. Einige Schlümpfe benutzten Messer und Keulen, um die Kastanien aus ihrer Schale zu befreien.
Nun beschlossen die beiden Zwerge aus den Sümpfen, sich zu zeigen. Und wie sich die Schlümpfe über den unerwarteten Besuch freuten! Am Abend versammelten sich alle um ein großes Feuer, sangen Lieder und rösteten Kastanien.
Und bis tief in die Nacht hinein lachten die Schlümpfe darüber, welchen Schreck sie den Zwergen eingejagt hatten. Wo doch jeder weiß, dass es kein friedlicheres Volk gibt als das der Schlümpfe...

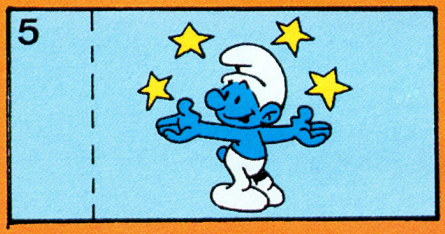
Für Bastelschlümpfe

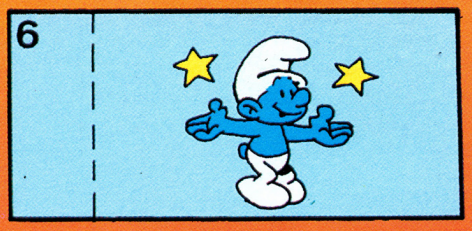
Das lustige Daumenkino

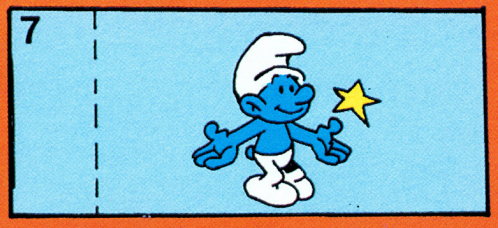


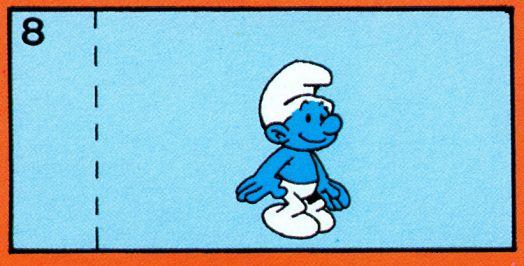




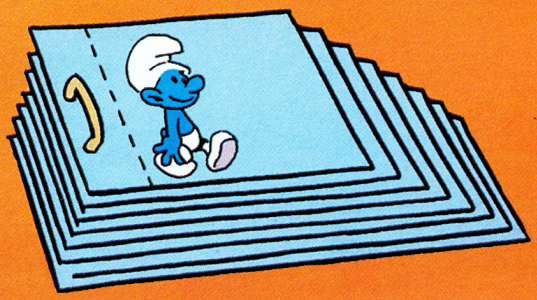








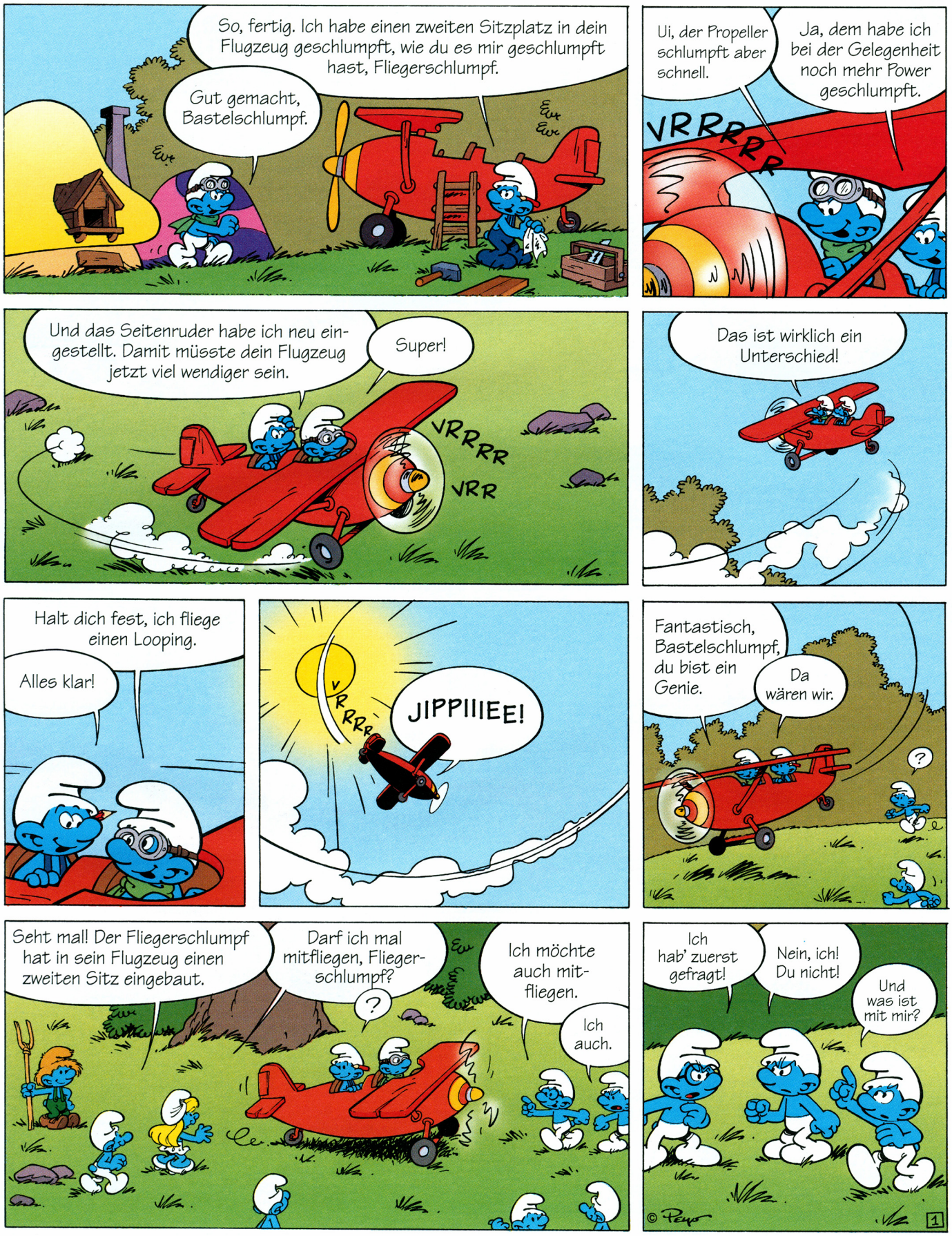
Klebe die acht Bilder links auf einen dünnen Karton und schneide sie dann genau an den Kanten aus. Anschließend legst du sie übereinander und heftest sie mit einer Heftklammer an der linken Seite zusammen.



Und schon ist dein Daumenkino fertig: Der kleine Schlumpf bewegt sich, wenn du die einzelnen Seiten über deinen Daumen gleiten lässt.

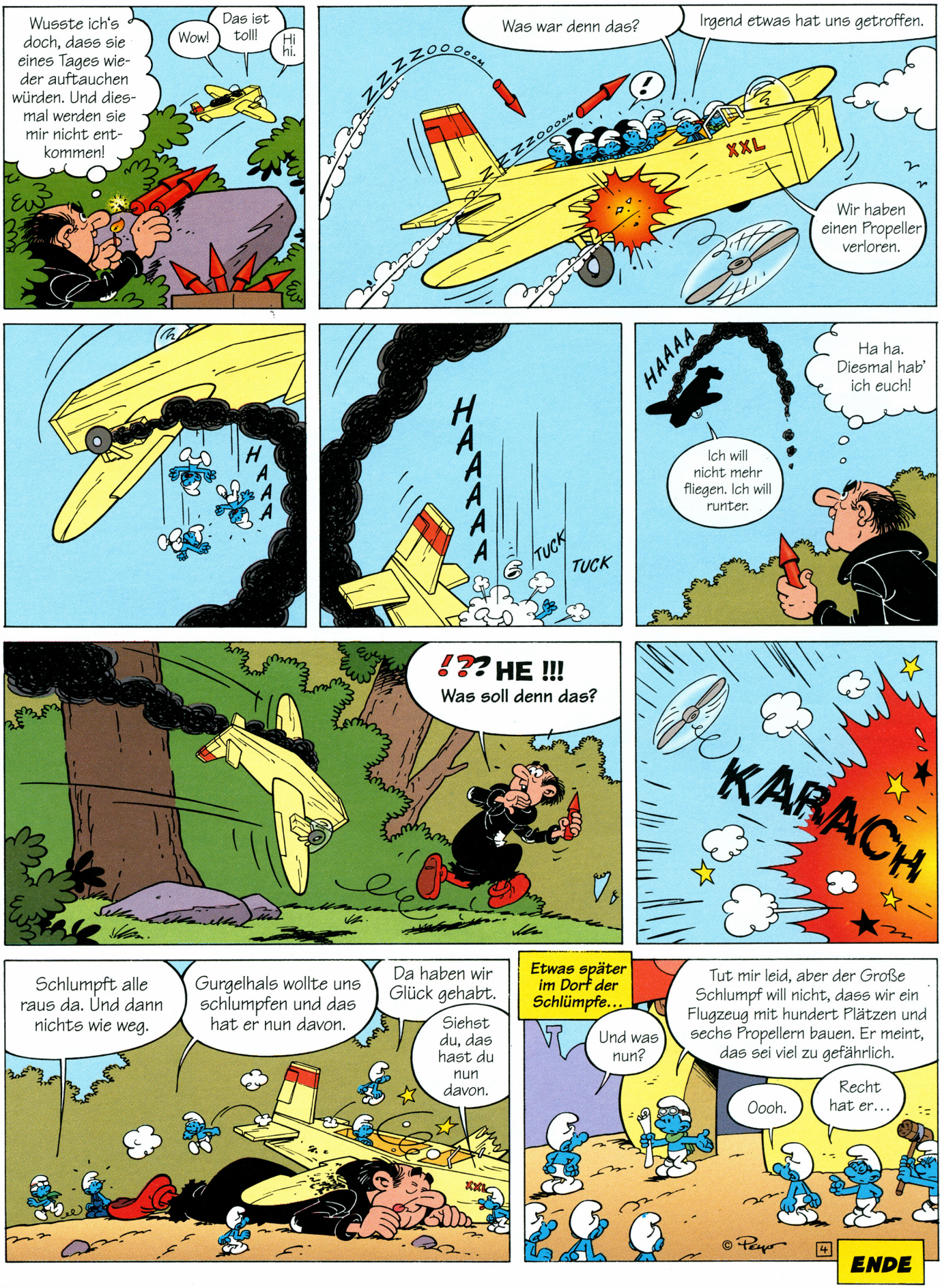
Rj 132

Der Fliegerschlumpf will hoch hinaus



Hört schon auf und benehmt euch. Schlumpfinchen schlumpft zuerst.
Danke, das ist ja lieb.
PFF!
Aber als Nächster bin ich dran!
Ich glaube, du schlumpfst! Ich bin dran!
VRRRR
Von wegen!
Sieh mal da unten... Gurgelhals!
VRRRR
Hi hi, das wird lustig.
?
HE!
Hi hi hi.
VVVRRRRRRRRRR
Hoppla! Wir verlieren an Geschwindigkeit.
Wir haben uns in seiner Angelschnur verhakt. Ich versuche sie zu lösen.
!
Vermaledeite Schlümpfe! Das zahle ich euch heim.
Hi hi, er ist in den Bach geschlumpft.
Das reicht. Ich lande.
Sie können sich nicht einigen, wer als Nächster dran ist.
?
Und ich sage, ich bin jetzt dran!
Nein, ich!
Nein, ich!
PAFF
PIFF
© Peyo
2

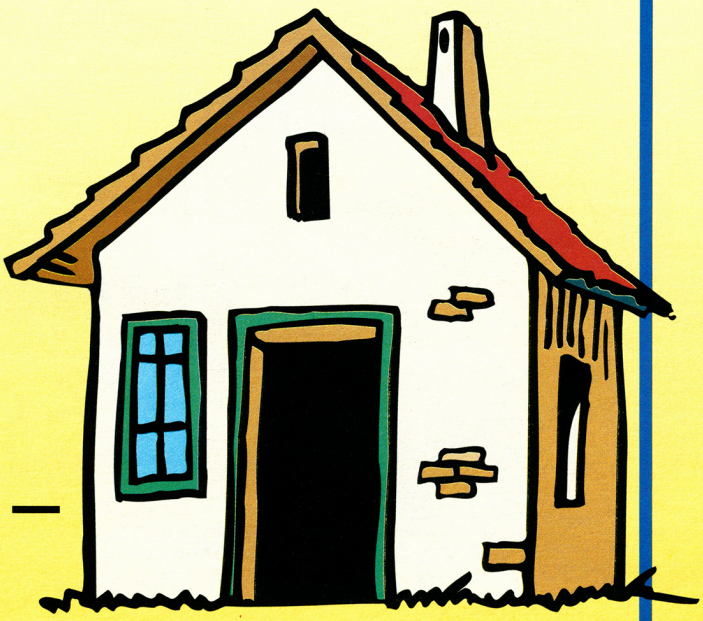
Hört schon auf, heute wird keiner mehr schlumpfen. Zuerst müssen wir das Flugzeug reparieren.
Hm.
Oooh!
Was?`
Das ist gemein.
Ihr kommt alle dran. Ich sage euch Bescheid, wann es so weit ist.
In Ordnung.
Gut.
Einverstanden.
Das hört sich ja ganz nach einem Plan an, Fliegerschlumpf...
Wenn sie alle fliegen wollen, dann müssen wir eine Flugmaschine schlumpfen, die... flüster... flüster...
Eine gute Idee. Aber das wird nicht einfach...
Einige Tage später...
Was ist jetzt? Du hast uns versprochen, dass wir alle fliegen können...
Und ich habe nicht gelogen. Kommt und seht selbst, was wir geschlumpft haben.
OOOH! EIN RIESEN-FLUG-ZEUG!
Genau. Es hat zwei Propeller. Schlumpfig, was?
Und zehn Sitzplätze, die für den Piloten und den Mechaniker eingeschlossen. Na, wer will zuerst?
XXL
ICH!
ICH!
ICH!
ICH!
Es geht los! JIPPIIIIIEE!
Es schlumpft! Alles klar zum Abheben!
Hi hi hi.
Verstanden.
VRRRR
XXL
Hooo!
3
Seht mal da unten. Wie klein unser Dorf ist!
© Peyo


Wusste ich's doch, dass sie eines Tages wieder auftauchen würden. Und diesmal werden sie mir nicht entkommen!
Wow!
Das ist toll!
Hi hi.
Was war denn das?
Irgend etwas hat uns getroffen.
ZZZZOOOOOM
ZZZZOOOOOM
!
XXL
Wir haben einen Propeller verloren.
HAAA
HAAAAA
TUCK
TUCK
HAAAA
Ha ha. Diesmal hab' ich euch!
Ich will nicht mehr fliegen. Ich will runter.
!?? HE !!!
Was soll denn das?
KARACH
Schlumpft alle raus da. Und dann nichts wie weg.
Gurgelhals wollte uns schlumpfen und das hat er nun davon.
Da haben wir Glück gehabt.
Siehst du, das hast du nun davon.
XXL
Etwas später im Dorf der Schlümpfe...
Und was nun?
Tut mir leid, aber der Große Schlumpf will nicht, dass wir ein Flugzeug mit hundert Plätzen und sechs Propellern bauen. Er meint, das sei viel zu gefährlich.
Oooh.
Recht hat er...
© Peyo
4
ENDE

ZEIG', WAS IN DIR STECKT!

Rätselspaß

Mach' den Party Games-Test! Welches Wort zwischen den beiden Bildern paßt sowohl als 2. Teil zur linken Abbildung als auch als 1. Teil zur rechten Abbildung?
(Z. B. STRASSEN-KREUZ-RITTER)

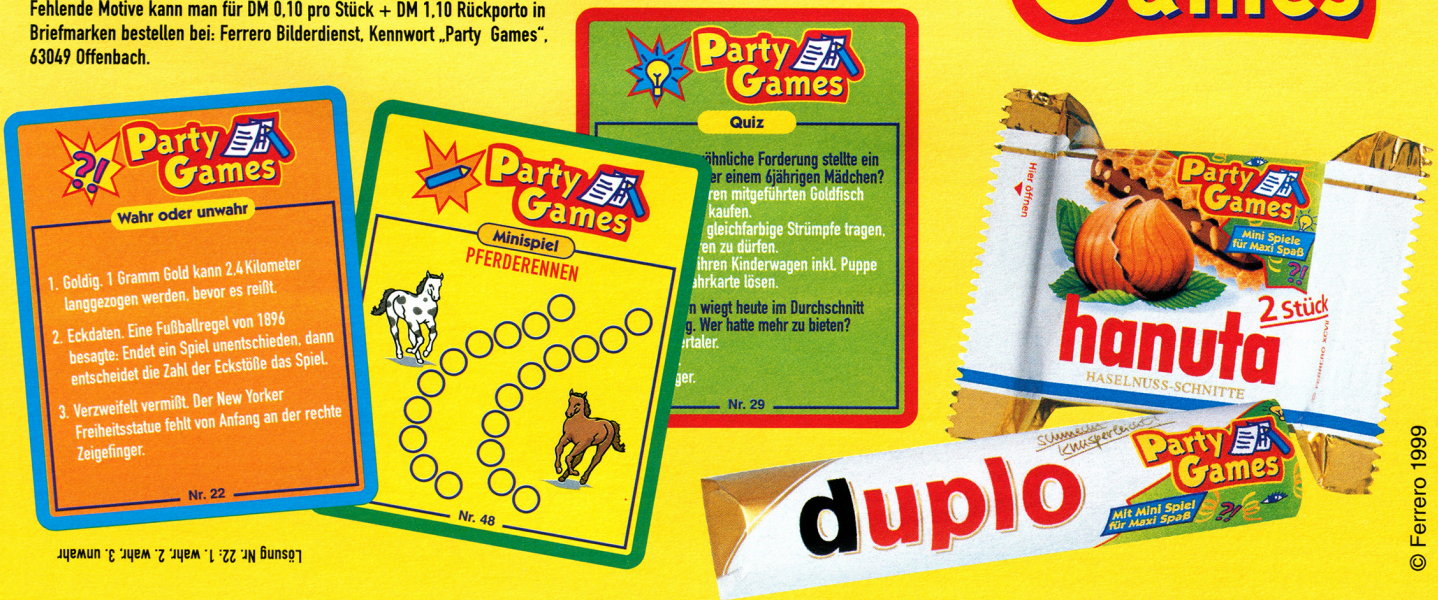


Lösung: KINDER-GÄRTEN-HAUS

Jetzt kannst Du so richtig glänzen. Mit den witzigen, verrückten, unglaublichen Party Games von hanuta und duplo. Wahr oder unwahr, Quiz, Mini-Spiel und Rätselspaß – das ist 48 mal Spaß ohne Grenzen. Jetzt ein Party Game in jedem hanuta und duplo.

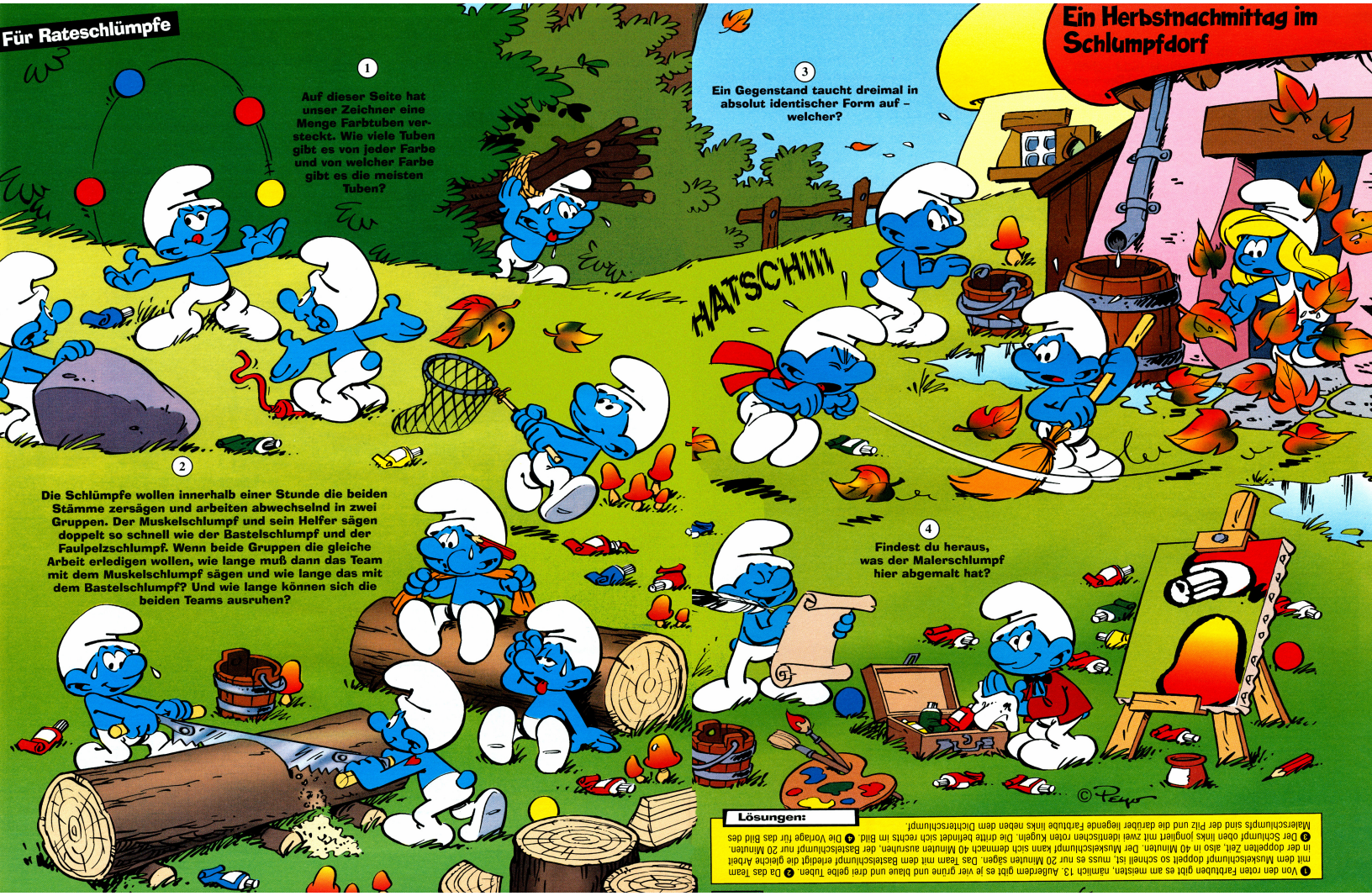
Party Games

Fehlende Motive kann man für DM 0,10 pro Stück + DM 1,10 Rückporto in Briefmarken bestellen bei: Ferrero Bilderdienst, Kennwort „Party Games", 63049 Offenbach.



Lösung Nr. 22: 1. wahr, 2. wahr, 3. unwahr

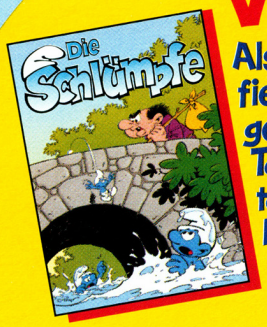
© Ferrero 1999



Lösungen:

❶ Von den roten Farbtuben gibt es am meisten, nämlich 13. Außerdem gibt es je vier grüne und blaue und drei gelbe Tuben. ❷ Da das Team mit dem Muskelschlumpf doppelt so schnell ist, muss es nur 20 Minuten sägen. Das Team mit dem Bastelschlumpf erledigt die gleiche Arbeit in der doppelten Zeit, also in 40 Minuten. Der Muskelschlumpf kann sich demnach 40 Minuten ausruhen, der Bastelschlumpf nur 20 Minuten. ❸ Der Schlumpf oben links jongliert mit zwei identischen roten Kugeln. Die dritte befindet sich rechts im Bild. ❹ Die Vorlage für das Bild des Malerschlumpfs sind der Pilz und die darüber liegende Farbtube links neben dem Dichterschlumpf.

VORSCHAU



Als ob die Schlümpfe mit dem fiesen Gurgelhals nicht schon genug Ärger hätten! Doch eines Tages kommt es noch dicker. Da taucht nämlich dessen Verwandter Nörgelschmalz auf. Und der führt bestimmt nichts Gutes im Schilde...

Der Naturschlumpf stellt euch im nächsten Heft die gefährliche Welt der Wölfe vor. Außerdem gibt's wieder ein tolles Preisausschreiben mit vielen Gewinnen und jede Menge Spiel- und Ratespaß.

Das nächste Heft erscheint am 19. Oktober

Ihr findet unser Schlumpfheft auch im Internet:
www.kidsweb.de

Eine Frau kommt mit ihrem Hund zum Uhrmacher: „Können Sie ihn bitte reparieren?" – „Ihren Hund? Was fehlt ihm denn?" – „Er bleibt alle zehn Minuten stehen."

Der Dummkopfschlumpf fragt den Brillenschlumpf: „Können Damen- und Herrenschirme eigentlich Junge bekommen?" – „Was für ein Quatsch", entgegnet der Brillenschlumpf. Der Dummkopfschlumpf: „Aber woher kommen denn dann all die Knirpse?"

„Weißt du, was eine Raupe ist?", fragt der Naturschlumpf den Ratlosen Schlumpf. „Klar", sagt der strahlend: „Ein gepolsterter Wurm."

„Wie geht's Ihrer Frau?" – „Es geht, danke", antwortet der Holzwurm. „Sie frißt sich so durch."

Der Musikschlumpf fragt den Malerschlumpf: „Welche Streichinstrumente kennst du?" – „Nur eins", meint der Malerschlumpf nach einigem Nachdenken: „Den Pinsel."

„O weh", stöhnt Uropa Schlumpf eines Morgens. „Ich glaube, jetzt werde ich alt. Ich kann mich nicht mehr gerade aufrichten." Schlumpfi sieht sich Uropa Schlumpf von oben bis unten an und meint: „Vielleicht solltest du den obersten Knopf deiner Hose aus dem zweiten Knopfloch deiner Weste lösen."

ABO-KUPON

Jetzt zugreifen, schnell den Bestellschein ausfüllen und abschicken an:
Bastei-Aboservice, 23615 Stockelsdorf

Ja, ich möchte mindestens ein Jahr lang das Magazin „Die Schlümpfe" (= 12 Hefte) im Abonnement für nur DM 53,40 (Lieferung sofort nach Zahlungseingang) bestellen und erhalte gratis dazu das Super-Schlumpf-Angebot: Langenscheidts Englisch-Wörterbuch für Kinder mit farbigen Schlumpfseiten, kniffligen Rätseln, pfiffigen Redewendungen und großer Schlumpf-Galerie. Wenn ich nach dem Jahr nicht weiterlesen möchte, sage ich einfach ab. Ansonsten erhalte ich „Die Schlümpfe" jeden Monat frei Haus zum günstigen Jahresabopreis von zur Zeit DM 53,40; Auslandspreise auf Anfrage. Dabei habe ich das Recht, jederzeit zu kündigen.

Mein Zahlungswunsch (bitte ankreuzen)

❑ bequem durch Bankeinzug ❑ gegen Rechnung

Bank _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

_____
Name, Vorname

_____
Geb.-Datum

_____
Straße, Hausnummer

_____
Telefon/Fax

_____
Postleitzahl, Ort

_____
Datum, 1. Unterschrift
(bei Minderjährigen des Erziehungsberechtigten)

Wichtig! Rücktrittsrecht: Ich weiß, dass ich die Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Bastei-Aboservice, 23615 Stockelsdorf, widerrufen kann. Die Frist beginnt mit Absendung dieser Bestellung (Poststempel).

_____
Datum, 2. Unterschrift
(bei Minderjährigen des Erziehungsberechtigten)

Impressum

Die Kinderzeitschrift Die Schlümpfe erscheint monatlich im Bastei-Jugendbereich.
Objektleitung: Jürgen Drescher
Redaktionelle Mitarbeit: Andreas C. Knigge, Michael Schönenbröcher
Layout: Ada Temme
Herstellung: Silvia Menczykalski
Anzeigen: Barbara Eschbach (Verkauf)
Verantwortlich für den Inhalt der Anzeigen: Arno Ferralis. Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 9 vom 1.1.1999
Vertrieb: Werner Kraus (Ltg.), Herbert Baumhof (Stellv.)
Verlag und Redaktion:
Bastei-Verlag Gustav H. Lübbe GmbH & Co.,
Postfach 200 180,
51431 Bergisch Gladbach,
Tel.: 02202/121501, Fax: 02202/121500
Gesamtherstellung: Bastei-Verlag
Importeur in Österreich:
Fröhlich Handelsservice GmbH,
Alfred-Fröhlich-Str. 3, A-2201 Seyring,
Tel.: Österreich 02246/2591
Erfüllungsort: Bergisch Gladbach
Gerichtsstand: Das für den Verlagssitz zuständige Gericht.

Der Umwelt zuliebe ist dieses Schlümpfe-Magazin auf elementar chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

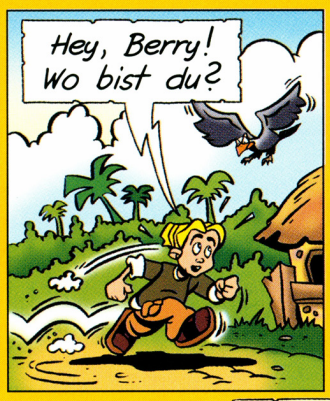
Verlag und Redaktion haften nicht für unverlangt eingesandte Fotos, Zeichnungen und andere schlumpfige Dinge. Diese können aus organisatorischen Gründen nicht zurückgeschickt werden.

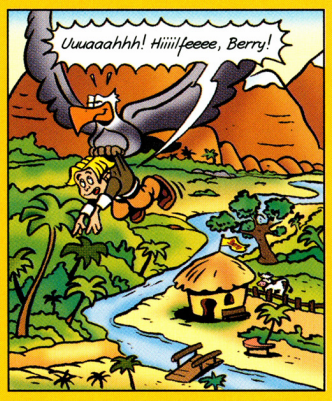
© Peyo - 1999 - Licensed through I.M.P.S. (Brussels) - www.schlumpf.com

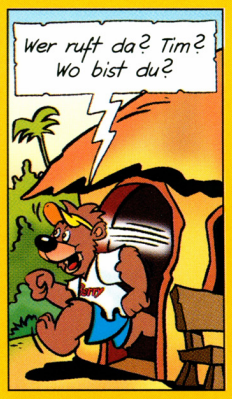
kaba®

BERRY UND DER BLINDFLUG

Wie jeden Morgen sitzt Tim an seinem Lieblingsplatz in der Küche und rührt schokoleckeren Kaba in seine Milch. Dabei passiert ihm etwas sehr Merkwürdiges...







kinder Happy Hippo Snack®

mit Milch und Haselnüssen

SPASS BRILLEN

Lustige Augenblicke habt Ihr jetzt mit jeder Packung Kinder Happy Hippo Snack! Je eine von insgesamt 6 witzigen Spassbrillen sorgt für super Stimmung und den besten Durchblick. Also dann, Brille auf, Augen auf und der Spass nimmt seinen Lauf!!

©FERRERO'99 Gestaltungsänderungen vorbehalten.